



**QYBER.RU**  
КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ТУРНИР



**КИБЕР  
АТЛАНТЫ**  
КОРПОРАТИВНЫЙ ТУРНИР

**РЕГЛАМЕНТ  
ТУРНИРА ПО КИБЕРСПОРТУ  
В РАМКАХ ЛИГИ  
QYBER АТЛАНТЫ**

# СОДЕРЖАНИЕ

ГЛОССАРИЙ	2
1. Цели и задачи	3
2. Руководство	3
3. Судейство	3
4. Дисциплины	4
5. Проведение турнира	4
6. Участники Турнира	5
7. Ход соревнований	5
8. Обязанности команд и игроков	5
9. Нарушение правил и санкции	6
10. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок	7
11. Награждение победителей соревнований	7
12. Правила по дисциплине Counter-Strike 2	7
13. Правила по дисциплине Dota 2	8

## ГЛОССАРИЙ

**ГСК** — Главная судейская коллегия Турнира.

**ОНЛАЙН** — формат проведения матчей Турнира, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет»;

**LAN** — формат проведения матчей Турнира, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей;

**Гейм** — одна сыгранная карта/бой/лобби;

**Встреча** — один или несколько сыгранных геймов с одним соперником, в зависимости от формата (Bo1, Bo3);

**Форматы Bo1, Bo3** — это:

- Best of 1 — формат проведения матчей между командами до победы в одной встрече;
- Best of 3 — формат проведения матчей между командами до победы в двух встречах.

**Лобби** — виртуальное пространство, предназначенное для сбора участников турнира перед началом игры и выполнить необходимые подготовительные процедуры перед началом матча;

**Система Single Elimination** — система проведения Турнира с выбыванием из турнира после первого поражения;

**Стримснейп** — практика в киберспорте, когда игроки используют трансляции своих оппонентов для получения преимущества в игре.

# 1. Цели и задачи

1.1. Турнир QYBER АТЛАНТЫ проводится в целях:

- развития и поддержки массового спорта и физической культуры, установления межкорпоративных отношений через спорт и здоровье;
- развития компьютерного спорта на территории Самарской области;
- пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди работников организаций;
- организации активного досуга работников организаций;
- выявление и поощрение лучших корпоративных команд для целей усиления мотивации для занятий спортом;
- развитие межкорпоративного сотрудничества.
- выявление сильнейших корпоративных киберспортивных команд;
- улучшение микроклимата коллективов.

## 2. Руководство

2.1. Организация и проведение турнира осуществляется региональной общественной организацией «Федерация компьютерного спорта Самарской области» (далее – ФКС СО).

2.2. Финансирование, информационное и техническое сопровождение мероприятия осуществляется обществом с ограниченной ответственностью «Датекс Софт».

2.3. Представители вышеназванных организаций составляют ГСК Турнира.

2.4. Соревнования проводятся в соответствии с Нормативными документами Соревнования. Все официальные лица Соревнования должны знать и исполнять требования Нормативных документов Соревнования. (далее - Регламент)

2.5. Решения ГСК являются обязательными для исполнения всеми участниками Соревнования, а также официальными лицами Соревнования.

2.6. Коммуникация между участниками и судьями проходит на Discord-сервере Турнира QYBER.RU – <https://discord.gg/qyber>. Судьи в любой момент могут подключаться к голосовому каналу и просматривать трансляцию игроков.

2.7. Общение ГСК и команд, а также судей и команд осуществляется через капитана команды.

2.8 Официальный язык Соревнования — русский.

## 3. Судейство

3.1. Судейство Турнира осуществляется в соответствии с Регламентом. Судьи утверждаются ГСК Турнира.

3.2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, организаторы Соревнования и ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.

3.3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.

3.4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.

3.5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.

3.6. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение матча и (или) не позднее 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

3.7. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и/или производителя видеоигры, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.

3.8. Участники, уличенные в мошенничестве во время проведения официальных матчей Соревнования, могут быть дисквалифицированы без права подачи апелляции, без права участия в последующих соревнованиях, в таком матче команде дисквалифицированного участника засчитывается поражение.

3.9. Иными нормативными документами ФКС России могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.

3.10. Порядок обжалования примененных спортивных санкций также может определяться в иных нормативных документах ФКС России.

## **4. Дисциплины**

4.1. Турнир проводится отдельно по каждой дисциплине.

4.2. Шутер Counter-Strike 2 (далее — CS2):

- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды в Турнире: 5 основных игроков + 2 запасных;
- Минимальное количество игроков от команды: 3

4.3. Боевая арена Dota 2 (далее – Dota 2):

- Формат: 5x5;
- Максимальный состав команды в Турнире: 5 основных + 2 запасных;
- Минимальное количество игроков от команды: 4

## **5. Проведение турнира**

5.1. Формат проведения дисциплины CS2:

- Система проведения дисциплины CS2 – Single Elimination;
- В финальный этап проходят 4 лучшие команды;
- Четыре сильнейшие команды приглашаются на LAN-финалы дисциплины, где сыграют две встречи – за первое и третье место;
- Формат встреч отборочного, группового этапа и финального этапов – Bo3;

5.2. Формат проведения дисциплины Dota 2:

- Система проведения группового этапа – Single Elimination;
- В финальный этап проходят 4 лучшие команды;
- Четыре сильнейшие команды приглашаются на LAN-финалы дисциплины, где сыграют две встречи – за первое и третье место;
- Формат встреч отборочного и группового и финального этапа – Bo3.

## 6. Участники Турнира

6.1. Участниками Турнира могут быть только игроки и корпоративные команды, состоящие из сотрудников компаний, групп компаний, устроенных на работу по трудовому договору.

6.2. К участию в Турнире допускаются организации, использующие следующую организационно-правовую форму:

- ООО
- ЗАО
- ПАО
- ОАО
- ОДО
- АО

6.3. Участвовать в Турнире могут игроки от 18 лет, остальные заявленные игроки допущенными до участия считаться не будут. Возраст игрока рассчитывается на момент первого игрового дня дисциплины.

6.4. Игрок может быть заявлен на турнир только в составе одной команды.

6.5. Игрок может участвовать только в одной дисциплине в рамках Турнира.

6.6. Игроки заявляют аккаунт имеющий на данный момент начала турнира высший рейтинг. Аккаунт поданный на регистрацию обязан иметь в STEAM открытый доступ. Если участник скрыл свой аккаунт во время проведения турнира — он может быть дисквалифицирован по решению ГСК Турнира.

6.7. К участию в Турнире не допускаются игроки (сотрудник компании), которые были участниками профессиональных турниров, лиг (за последние 3 года), или входят в списки ТОП игроков своего региона с момента подачи заявки на участие в Чемпионате:

В дисциплине CS 2:

- Участники, занимавшие призовые места в турнирах с общим призовым фондом свыше 10 000\$: <https://www.hlvtv.org/events>
- Участники FPL-C: FPL CSGO Challenger Europe
- Участники ESEA, ранг G и выше
- Участники Faceit, 2500 ELO и выше

В дисциплине Dota 2:

- Участники, занимавшие призовые места в турнирах TIR1-TIR4: <https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments>
- Входящие в список ТОП 5000 любого региона: <https://www.dota2.com/leaderboards/#europe-0>

6.8. ГСК Турнира имеет право отказать в участии в Турнира любому игроку, независимо от того является ли он сотрудником компании, если его игра не соответствует уровню Турнира.

## 7. Ход соревнований

7.1. Регистрация участников и команд.

7.1.1. Для получения разрешения на право участия в Турнире, всем игрокам необходимо пройти регистрацию на сайте <https://qyber.ru/>.

7.1.4. Любая организация может зарегистрировать неограниченное количество команд на участие в Турнире в различных дисциплинах. Ограничения:

- Один игрок может принимать участие в Турнире только в рамках одной дисциплины.
- Переход в другую дисциплину по ходу Турнира в рамках замены невозможен.

7.2. После подачи заявки всем игрокам необходимо зарегистрироваться на Discord-сервере Турнира QYBER.RU – <https://discord.gg/qyber>.

7.3. На LAN-финалах каждой дисциплины, все команды обязаны предоставить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма), а также иметь при себе удостоверение личности.

7.4. Перед стартом и на протяжении всего Турнира ГСК имеет право запросить документы, подтверждающие принадлежность сотрудника к компании (копии трудовых книжек, официальные письма). В случае, если доказательства не будут предоставлены в необходимый срок, то на команду и игрока могут быть наложены дисциплинарные санкции (см. п. 8 Регламента).

## 8. Обязанности команд и игроков

8.1. Во время проведения всех игр турнира, игроки команд используют Discord – сервер Qyber (<https://discord.gg/qyber>). Все участники обязаны продемонстрировать весь экран компьютера. (не только окно с игрой). Судья может запросить произвести демонстрацию лица через веб камеру или сотовый телефон.

8.2. Участники Соревнования должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнования.

8.3. Участники и их официальные представители, предоставившие организаторам и официальным лицам Соревнования любую информацию, несут ответственность за достоверность такой информации. Предоставление недостоверной информации влечет применение спортивных санкций

8.4. Участники обязаны соблюдать режим конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования. В частности, вся информация, переданная указанным лицам или полученная от них в рамках подачи и рассмотрения заявлений, жалоб, протестов или обращений, является конфиденциальной и не может быть опубликована без разрешения организаторов.

8.5. В случае нарушения обязательств по соблюдению конфиденциальности при общении с организаторами и официальными лицами Соревнования, в т.ч. опубликования текстов, написанных в рамках подачи заявлений, жалоб, протестов или обращениях в техническую поддержку без разрешения организаторов влечет применение к нарушителю спортивных санкций, предусмотренных Нормативными документами Соревнования, вплоть до дисквалификации

8.6. Участники Соревнования обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Соревнования, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Соревнования.

8.7. Участники Соревнования обязаны соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры.

8.8. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников, их представителей, связанные с участием в Соревнованиях, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Соревнования или в иных целях, не противоречащих действующему законодательству Российской Федерации.

8.9. По требованию ГСК, участники должны предоставлять доступ любой к внутриигровой статистике и дополнительной информации. Дополнительно ГСК может попросить изменить ракурс веб-камеры

8.10. Участники не могут отказаться от официальной трансляции своих игр Турнира.

8.11. Необходимо заранее согласовать с ГСК наличие своего стримера в команде. ГСК вправе назначать официального стримера Турнира для участия во встрече. В дисциплине Dota 2 стример должен находиться в лобби с игроками до начала встречи. Любой стример включая игрока должен быть согласован с ГСК турнира.

## **9. Нарушение правил и санкции**

9.1. В случае если игрок играет не со своего аккаунта, ГСК вправе дисквалифицировать игрока с турнира.

9.2. За отказ открывать свой аккаунт (включить публичный доступ), то ГСК вправе дисквалифицировать такого игрока с Турнира.

9.3. Команде засчитывается техническое поражение за незаявленного или неправильно оформленного участника.

9.4. Команде засчитывается техническое поражение за участника, играющего не с основного аккаунта.

9.5. Команде засчитывается техническое поражение за участника, игравшего под чужой фамилией.

9.6. Команде засчитывается техническое поражение за участника, который имеет VAC-бан или игровую блокировку за последние 12 месяцев на своём аккаунте.

9.7. Команде засчитывается техническое поражение за участника, использовавшего баги, ошибки игры и любое программное обеспечение, предназначенное для изменения внутриигровых параметров.

9.8 За неявку команды на встречу ей засчитывается техническое поражение. Неявкой считается отсутствие необходимого количества игроков в гейме к началу встречи в голосовом канале Discord-сервера Турнира.

9.9. Решения о санкциях принимает ГСК Турнира.

## 10. Замены. Порядок дозаявок и отзаявок

10.1. Замены могут быть произведены только из числа спортсменов, входящих в изначальный состав команды .

10.2. Запрещены замены игроков во время гейма/матча.

## 11. Награждение победителей соревнований

11.1. Призовой фонд Турнира составляет 200 000 рублей. Он распределяется по сильнейшим командам в течение Турнира и на LAN-финалах дисциплин.

11.2. Распределение призового фонда по сильнейшим командам и игрокам всех дисциплин:

	CS2, руб.	Dota 2, руб.
Общий призовой фонд	100 000	100 000
1 место	50 000	50 000
2 место	30 000	30 000
3 место	20 000	20 000

\*Суммы указаны до вычета НДФЛ.

11.3. Команды, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места награждаются Дипломами Турнира.

## 12. Правила по дисциплине Counter-Strike 2

12.1. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- Все турнирные сервера используют стандартный соревновательный конфигурационный файл.

12.2. Проведение встреч.

12.2.1. Соревновательные карты:

- de\_inferno;
- de\_mirage;
- de\_ancient;
- de\_nuke;
- de\_dust2;
- de\_anubis;
- de\_vertigo.

12.3. После захода обеих команд на сервер запускается ножевой раунд. Победитель ножевого раунда выбирает сторону в первом периоде. Ножевой раунд не является частью периодов и не учитывается в счете гейма.

## 13. Правила по дисциплине Dota 2

13.1. Настройки при использовании русского клиента:



- Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam;
- Режим игры — Режим Капитанов.
- Местоположение сервера — Западная Европа
- Задержка DotaTV — 5 минут.
- Наличие тренера — запретить

13.2. В матчевоm лобби могут находиться только участники, судьи и официальные обозреватели.